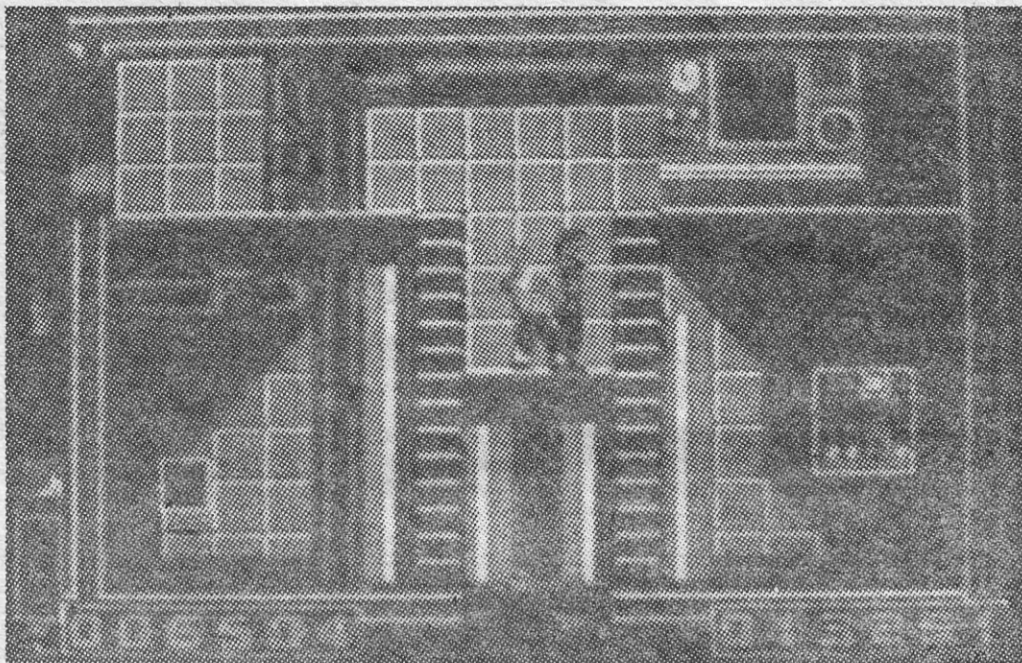


# 16 bits

As histórias de Tintin estão hoje confinadas àqueles que as viram e leram quando garotos e aos que ouviram falar delas e querem ver como são. «Como são» e não como foram. É que Tintin, meio século atrás, era um rapaz louro, muito ariano, de botas altas como coxinha a um membro da Juventude Hitleriana — só quando as botas como as deles começaram a pisar a Europa é que Hergé decidiu «dar-lhe uma volta» e torná-lo um jovem esperto, de língua afiada, mas simpático.

Naturalmente, depois de tantas outras vedetas da banda desenhada, era de esperar que Tintin também parecesse nos jogos de computador, e a Infogames tomou a iniciativa, produzindo uma das suas primeiras aventuras, do tempo da cruz gamada — «Tintin na Lua». A primeira parte é simples: Tintin voa numa pequena nave, no espaço, e tem de enfrentar uma chuva de meteoritos — é uma questão



«Tintin na Lua»... no Atari ST, por obra da Infogames

# REGRESSO A TINTIN

de agilidade, mas há também que capturar uns globulinhos amarelos para conservar a energia e outros vermelhos para mudar de secção. Quando se tem oito no bolso, dá-se a mudança. Entra-se na nave lunar. Libertam-se cativos, apagam-se fogos, desarmam-se bombas, etc., etc.. O som é belo, vírgula.

A parte final é a descida para a Lua, algo complicada. No todo, a coisa não é espantosa, mas também não é das piores. Talvez nem todos os possuidores dos Atari ST estejam tremendamente interessados no Tintin. Mas os pais — e os avós — por certo terão desejo de regressar até ele.

### Classificar para quê?

Alguns dos nossos leitores têm-nos perguntado porque não tratamos mais frequentemente dos jogos de 16 bits nem os classificamos nem damos «dicas» sobre eles. Há várias ra-

zões para isso. Antes do mais, acontece que cada qual tem a sua opinião, é por isso que muitas revistas entregam a classificação a «painéis». A questão, como se pode ver entre nós com as críticas de cinema apresentadas desse modo, é que, com demasiada frequência, enquanto uns dão cinco estrelas a um filme, outros dão-lhe uma bola muito preta... Quem vai acreditar em quê? De resto, um jogo pode ser muito lento num determinado modelo de computador e demasiado rápido noutra. Pode ter belos gráficos neste, mas não naquele. A compatibilidade dos PC significa apenas que eles podem correr os mesmos programas, mas não que todos correm a todos da mesma maneira. Pense-se no que acontece com o som — há PC em que ele tem um bom volume, regulável: é por exemplo o caso dos Amstrad. Mas muitos outros, destinados a trabalhar em escritórios, têm um som quase inaudível, e não regulável.

Quanto à frequência, não pode ser grande por uma simples razão: temos muito trabalho com todos os outros aspectos dos computadores pessoais, como se pode ver pelo número e variedade dos assuntos que tratamos em cada semana e importa saber que por norma nada publicamos que não tenha sido ensaiado e analisado por nós. Os jogos ocupam muito tempo — e pensamos que de qualquer modo dar indicações sobre eles, dar «dicas», é algo como pegar num romance policial e começar por ler o fim! Sem dúvida que há quem folheie livros em vez de os ler, e há também quem «colecione» videogames sem realmente os jogar. Não discutimos gostos desses, mas não os apoiamos.

Finalmente, quanto às «dicas», não é por acaso que elas raras vezes se encontram nos condutores pessoais, excepto nos jogos de aventuras. A razão, já a citámos: nem todos os compatíveis correm os jogos do mes-

mo modo. Além disso — e é o mais importante — quer os PC, quer os Atari, quer os Amiga, podem trabalhar com sistemas operativos especiais, e no que diz respeito aos jogos é o que quase sempre acontece. Quando alguém conseguisse conhecer com profundidade bastante um sistema desses, já o jogo correspondente teria barbas brancas!

## «Shareware»

# COMO AMPLIAR O MS-DOS

COMANDOS é algo que não falta ao MS-DOS — são tantos que mesmo o utilizador mais experimentado tem de vez em quando de dar uma olhadela ao manual, e mesmo assim pode não encontrar o que deseja, pois até mesmo os da Microsoft omitem opções, aqui e ali... Mas mesmo assim há muitas ocasiões em que um comando suplementar ou um comando que substitua vários comandos.

Foi por isso que Jim Button, o homem que teve a ideia da «user supported software» e o criador da Buttonware, a mais conhecida empresa editora de programas de «shareware», publicou o Extended DOS, que adiciona ao MS-DOS vários comandos muito úteis, alguns com designações conhecidas mas efeitos diferentes dos habituais.

O Extended DOS está disponível sob a designação de XD na disquete 734 da PC-SIG que, como habitualmente, nos foi cedida pela Computar. Contém uma dezena de comandos novos que passamos a descrever:

ATTR altera os atributos das fichas. Permite portanto torná-las «só de leitura» («read only»), ocultá-las («hidden»), etc.

COPY copia fichas de uma disquete para outra, mas permite fazê-lo por grupos. Por exemplo, COPY\*.COM\*.EXE\*.BAT A: copiará para uma disquete colocada na unidade A: todas as fichas dos tipos COM, EXE e BAT.

DEL apaga fichas como o comando original, mas por grupos, tal como no caso anterior.

KILL permite apagar o conteúdo dos directórios e dos subdirectórios numa só operação, mas só o faz depois de ter apresentado o respectivo conteúdo.

LIST apresenta uma ficha no monitor ou imprime-a, inserindo automaticamente cabeçalhos e mudanças de página e formatando-a, isto é, definindo espaços, margens, número de colunas, número de linhas por página, etc.

MOVE permite transferir fichas de uma unidade de disco ou disquete para outra, ou de um directório para outro, reunindo as funções de COPY e DELETE.

REN permite mudar não só o nome das fichas mas também o dos ficheiros.

SEARCH permite procurar cadeias de caracteres nas fichas e apresentar os trechos onde elas se inserem.

TIME altera a hora e data das fichas.

UP lê o conteúdo de um directório, compara-o com o de outro (eventualmente noutra disquete) e substitui as fichas nele contidas pelas mais modernas, facilitando assim a actualização das disquetes de «backup».

As opções para cada comando são numerosas, tornando o Extended DOS muito útil e dando ao MS-DOS uma flexibilidade surpreendente. O manual completo está contido na disquete do programa.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXI

# GAME-INFORMÁTICA

LOJA 1 - AMADORA (C. C. BABILÓNIA, LOJA 70 - TEL. 492 14 31)

	COMMODORE 64 + GRAVADOR	
	+ 6 JOGOS .....	34 102\$00
	AMIGA 500 + MODULADOR	
	+ 4 JOGOS .....	93 162\$00

LOJA 2 — QUELUZ — RUA D. PEDRO IV, LOTE 13, LOJA C (JUNTO AOS BOMBEIROS)

DEPARTAMENTO PROFISSIONAL:



**GRANDE CAMPANHA PHILIPS**  
**XTs e ATs — DESCONTOS ATÉ**  
**NÃO COMPRE SEM NOS CONSULTAR**



# PETIL

## EPSON POWER CENTER

Computadores com **EPSON** e Impressoras **Perfeição**

Em 1990 aproveite as vantagens do CRÉDITO EPSON

**SONY.** Disquetes  
Data cartridges  
uma marca de prestígio  
**A PETIL DÁ-LHE ASSISTÊNCIA TÉCNICA**

RUA DIOGO CÃO, 34-A — 1300 LISBOA  
 TELEFONES 64 14 50 - 362 01 75  
 FAX 362 13 50

**RESTAURANTES ANUNCIE NESTA SECÇÃO PUBLICITÁRIA DE «A CAPITAL»**

CONTACTE-NOS PELOS

☎ 346 08 27 e 347 65 34

## AGORA SOFTMAIL

PARA O SERVIR ENVIAMOS POR CORREIO PARA TODO O PAÍS

### JOGOS PARA SPECTRUM

ÚLTIMAS NOVIDADES, SIMULADORES E ESTRATÉGIA DE GUERRA COM MANUAIS PARA RECEBER NOSSO CATÁLOGO E INFORMAÇÕES MAIS DETALHADAS, ENVIE VALE DE CORREIO NO VALOR DE 200 ESCUDOS



# GEMINIS PUB

VENHA PASSAR CONNOSCO A SUA PASSAGEM DE ANO 89/90

PREÇO PESSOA 2500\$00

RESERVE A SUA MESA

RUA DE LISBOA, N.º 5 — ESTORIL

# SOFTCLUB



Commodore 64  
Amiga 500/2000  
Atari ST 520/1040  
Commodore PC 1  
PC 10 III/20/30/40



MONITORES: COMMODORE, PHILIPS, NEC  
IMPRESSORAS: EPSON, NEC

GENLOCKS, DIGITALIZADORES, MIDI-INTERFACE e todos os mais acessórios para o seu AMIGA

## METRO PICOAS

CENTRO COMERCIAL CITY

Loja 18 — 2.º piso

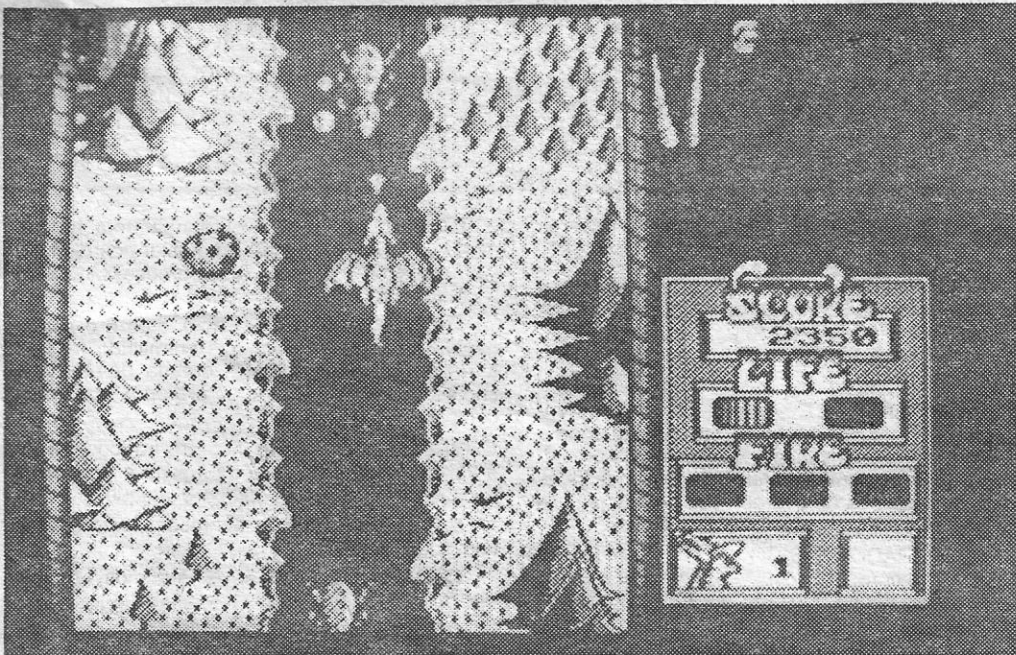
RUA TOMÁS RIBEIRO, 34-A/B — 1000 LISBOA



**AOS CONDUTORES**

Junto das paragens de transportes públicos, abrande a marcha, porque a qualquer momento pode surgir uma





As comparações com «Gemini Wing» não se justificam. «Dragon Spirit» tem gráficos bem definidos e, mesmo com alguma confusão causada pela monocromia, consegue prender o jogador e levá-lo a um mundo imaginário em que os dragões salvavam princesas. Alguém andou a ler os livros de encantar e não percebeu nada...



Conversão de um jogo de arcade da Tengen/Namco, «Dragon Spirit» é um jogo extremamente difícil, que fará os «nervosos» do «Tiro Neles» ficarem de dedo torcido após algumas viagens. Mas a experiência vale a pena...

# HERÓI EM PELE DE DRAGÃO SALVA PRINCESA DO REINO

de pontos. E alguns deixam ícones para trás, imagens flutuantes que é necessário recolher para obter surpreendentes poderes.

O fim do jogo é mesmo com o habitual confronto com Zowell. Tempo de levar a princesa para casa e, transformado no humano de radiante beleza que a fará cair logo ali perdida de amores, caminhar para o altar enquanto se ouvem sinos e a voz

de Zowell, aprisionado nas masmorras do castelo, se ergue cantando «branca e radiante vai a noiva»...

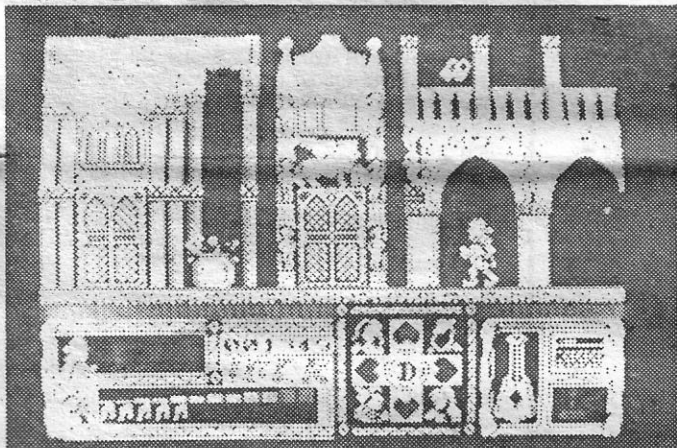
Gráficos divertidos (a sério) óptimo movimento do dragão, um painel de informação bem delineado e som para acompanhar a festa fazem de *Dragon Spirit* uma boa conversão que vai pôr muita gente com vontade para vestir a pele do dragão. Desde Thanatos que não aparecia um jogo tão bem com um

dragão como herói. De facto parece que não apareceu mais nenhum...

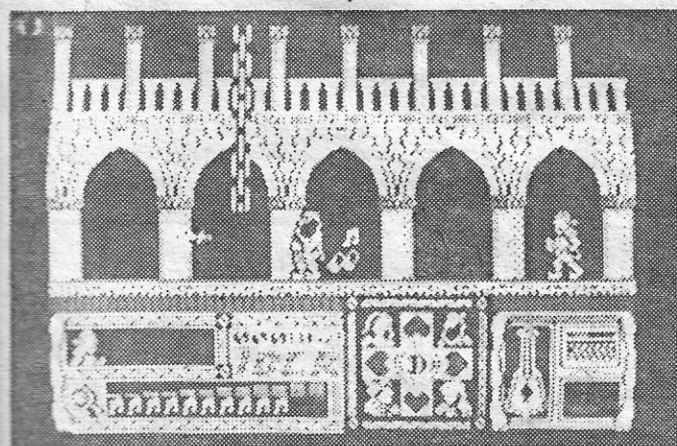
**Género:** Acção  
**Gráficos (1-10):** 8  
**Dificuldade (1-10):** 9  
**Conselho:** A comprar

# QUEBRA-CORAÇÕES NA ALMA DO SPECTRUM

Título: CASANOVA



Com uma derradeira vida disponível, Casanova não pode dizer-se um homem feliz. Ele há uma nota lá no alto, mas falta a forma de subir ao varandim. E que será aquilo que ferve no caldeirão do lado esquerdo?



Há que procurar a corda que leva ao piso superior, mas é preciso ter cuidado com o marido, lançador de facas, que se encontra junto das notas de música. Até que dava jeito recolher as ditas, mas será que vale a pena arriscar a vida?

**C**ASANOVA é um novo jogo da Iber, editora espanhola que alguns conhecem de coisa que por aí suscitou curiosidade mas que por cá não mereceu, sequer, uma crítica: *Sabrina*. O salto qualitativo que *Casanova* representa é tão grande que agora justifica-se plenamente uma pequena nota sobre o título lembrando o pinga-amor.

Personagem mundialmente famoso, Casanova continua, na versão da Iber, a ser o eterno quebra-corações. Agora tem que recolher peças íntimas de senhoras que anseiam por o ter por perto. Uma recolha dificultada pela ânsia das damas, que pode custar alguma da energia do herói, e ainda mais complicada pela quantidade de maridos abespinhados

que procuram o inveterado distribuidor de amor.

A história é simples e, afinal, só repete aquilo que já se sabia dos livros. E o jogo em si repete também o velho sistema de plataformas tantas vezes utilizado e sempre (quase) com sucesso. Mas a paixão espanhola pelo detalhe fez dos cenários em que Casanova se move um prazer para o olhar. Com muita cor e alguma confusão de atributos mas nada que não possa ser olvidado ante a graça do conjunto.

Casanova move-se agilmente, com — infelizmente — os seus perseguidores a fazerem o mesmo. As notas de música são essenciais para o «belo-canto» do conquistador. Faltem-lhe as notas e é provável que uma das quatro vidas se

vá. Algo que não é muito vantajoso para quem quer percorrer o jogo até ao ponto final.

Pecando pela dificuldade excessiva (pelo menos na primeira fase), uma característica ainda, infelizmente, presente em jogos espanhóis (alguns, que já há quem tenha descoberto ser isso um pecado quase mortal), *Casanova* é, todavia, um novo rumo no percurso

da Iber. Esperemos pelo próximo título. Talvez uma nova editora de peso esteja a nascer na vizinha Espanha.

**Género:** Acção  
**Gráficos (1-10):** 8  
**Dificuldade (1-10):** 9  
**Conselho:** A comprar se gosta do género e é paciente

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIII

NOVO ESPAÇO INFORMÁTICO

express  
MICRO  
COMPUTADORES PESSOAIS

AMOREIRAS SHOPPING CENTER

PISO 2 - LOJA 2098



Casanova, um personagem famoso, é a nova aposta da editora espanhola Ibersoft. Depois do desaire de *Sabrina*, francamente um título para esquecer, eis que novos rumos parecem desenhar-se com o aparecimento de um jogo digno desse nome

No momento certo, o produto certo, para o cliente certo

# Schneider 80 386

A MAIS ELEVADA PERFEIÇÃO TECNOLÓGICA

Alta resolução V. G. A.

— 1024 X 768

Schneider



Configurações:

- 16 MHz/60 Mb
- 25 MHz/60 Mb
- 25 MHz/160 Mb \*
- 25 MHz/340 Mb \*

\* USAM CONTROLADORES SCSI

CONCESSIONÁRIO EXCLUSIVO  
**IS** Informática Formação e Serviços, Lda.  
— LISBOA — Av. do Brasil, n.º 147-A — 1700 LISBOA  
☎ (01) 801132 - (01) 802688 — Telefax (01) 803431  
— PORTO — Rua 5 de Outubro, n.º 455 — 4100 PORTO  
☎ (02) 699371 - (02) 699584 — Telefax (02) 699052

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

**M**AIS novidades esta semana. Há, claro, algumas velharias interessantes — que os leitores até apoiam —, mas, sem dúvida, dicas novas valem bem a edição. Já de seguida, que se sabe quão curtos são os fins-de-semana.

### Kenny Dalglish

É verdade. O jogo com óptimos gráficos teve direito a um quadro e a informação detalhada. Mas sem que o tema se esgote. Por ora, há que ficar com o que foi enviado pelos leitores *António José Fonseca Vieira* e *Pedro Miguel Fonseca Vieira*, da Rua Luís de Camões, 88, r/c., 3300 Coimbra.

Ultimamente têm sido feitas uma série de críticas ao jornal, eu gostaria agora de fazer também a minha crítica (nossa!), que é a seguinte: quanto a mim, este espaço tem mantido uma boa

forma, sempre com trabalhos diversificados, por vezes há as repetições mas também são úteis, a avaliação dos jogos também é melhor na medida do possível, pois não difere muito das várias publicações estrangeiras.

Gostaria agora de fazer um apelo a toda a gente do Norte para escrever para aí, pois quase todas as cartas que se publicam são de Lisboa ou de lá perto.

### KENNY DALGLISH SOCCER MANAGER —

É um excelente jogo de estratégia futebolística em que temos como objectivo comandar uma equipa no campeonato inglês da 4.ª divisão e levá-la até ao 1.º lugar da 1.ª divisão e também à conquista das duas taças (FA Cup e League Cup). Para isto suceder é necessário conhecer bem o jogo e começo por explicar as vá-

rias funções dos personagens e quadros do jogo.

**CONTABILISTA** — É o homem que cuida da economia do clube, ou seja, dá-nos os gastos semanais e também o saldo do dinheiro que possuímos e, caso tenhamos dívida no banco, também nos indica.

**PRESIDENTE** — É a pessoa que está à frente do clube, diz-nos a divisão em que estamos e a forma como temos hipóteses de sermos promovidos. Fica contente quando estamos nas duas taças e ainda nos dá a segurança de emprego (a nossa), que inicialmente é de 12 em 100.

**PREPARADOR FÍSICO** — Vê a saúde dos nossos jogadores, quando há uma lesão ele diz-nos quanto tempo o jogador estará afastado dos relvados.

**BANQUEIRO** — Desempenha uma função muito especial, pois pode emprestar-nos dinheiro (sem juros), o que muitas vezes é necessário para a compra de bons jogadores.

**«SCOUT»** — Quanto a mim, este é o personagem principal, pois vai-nos permitindo renovar a nossa equipa; em cada jornada dá-nos indicações sobre dois jogadores e propõe-nos a sua compra.

**TREINADOR** — Não interfere no jogo, só dá a indicação do valor total da equipa e dos vários sectores: defesa, meio-campo e ataque.

No «menu» seguinte aparecem mais opções das quais destaque:

**CÂMARA DE FILMAR** — Podemos escolher ver ou não o jogo.

**GRAVAÇÃO** — Podemos gravar o jogo que fizemos até ao momento.

**PÔR GRAVAÇÃO** — É «loadar» os jogos feitos antes e gravados na opção anterior.

Por fim, vem o último quadro antes do jogo que tem como opções:

**VENDER JOGADORES** — Podemos pôr os nossos jogadores à venda (devemos ter em conta o valor e a idade).

**PRÓXIMO JOGO** — São-nos dadas informações sobre o jogo seguinte, como, por exemplo, se o jogo é em casa ou fora, a posição do adversário e as hipóteses de vitória.

**EQUIPA** — Mostra-nos os 11 seleccionados.

**CLASSIFICAÇÃO** — Mostra-nos a classificação dos 20 clubes intervenientes no campeonato.

**JOGO** — Passa-se ao jogo, em que, de início, podemos dispor ou não os nossos jogadores no campo.

**SECTORES DA EQUIPA** — Começa pela defesa e vai até ao ataque, no qual nos dá as características dos jogadores e podemos escolher aqui o onze para jogar.

Agora, passadas as informações, passo a dizer o que será necessário para as sucessivas promoções:

— Para começar devemos ter dois bons guarda-redes.

— Os defesas devem ser 5 ou 6 (2 laterais, 1 esquerdo e 1 direito, e 3 ou 4 centrais).

— Quanto ao meio-campo, a mesma coisa.

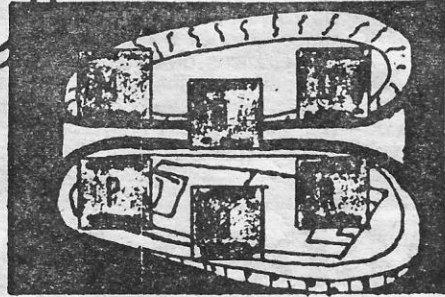
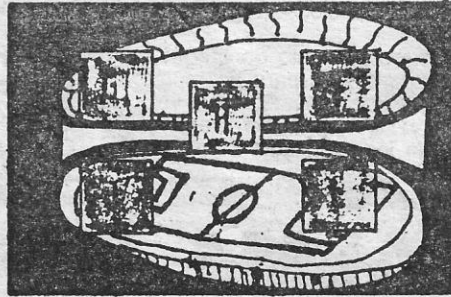
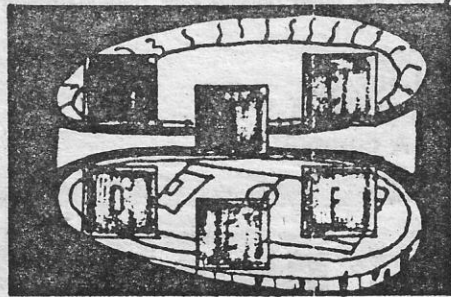
— Para o ataque é a mesma técnica.

— Tendo em vista a equipa a defrontar, há que escolher a equipa (11 destes 20 jogadores).

— O nível médio de jogadores na 4.ª divisão deve ser de 30 a 35; na 3.ª divisão deve ser de 50 a 55; na 2.ª divisão deve ser de 70 a 75; e, finalmente, na 1.ª divisão de 90 a 95.

Por vezes, quando os jogadores são muito bons, são seleccionados para a selecção inglesa. Boa sorte!!!

*Kenny Dalglish*

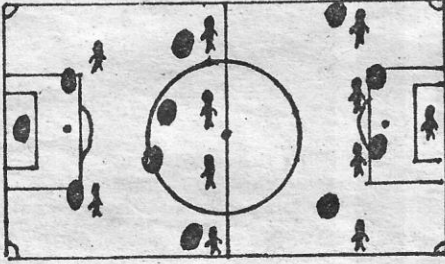
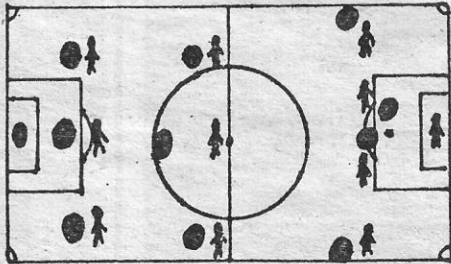
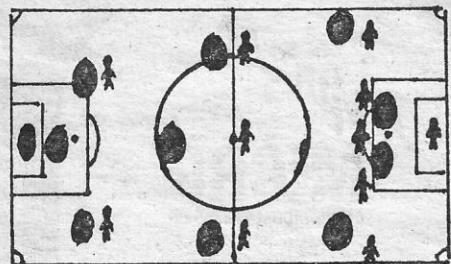


- A-contabilista
- B-presidente
- C-preparador físico
- D-banqueiro
- E-scout
- F-treinador

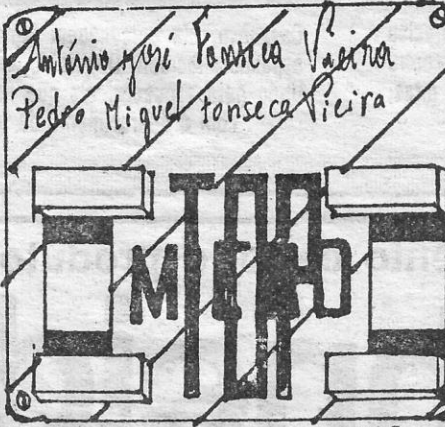
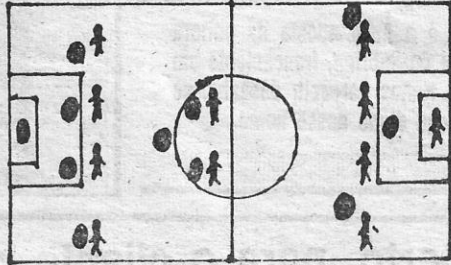
- G-menú anterior
- H-menú seguinte
- I-ver ou não jogo
- J-gravar
- L-pôr gravação

- M-vender jogadores
- N-proximo jogo (informações)
- O-equipa
- P-classificação
- Q-jogo
- R-sectoros da equipa

# SOCCER MANAGER



- ♀ - adversários
- - nossa equipe



1989

### Ulisses

O homem que fez Lisboa, a acreditar na lenda, teve direito à atenção do leitor José Alexandre Paulino, da Rua Libânio Braga, 4, r/c dir.º, 2900 Setúbal. E é por isso mesmo que esta semana há um mapa e informação para o jogo espanhol.

**Dicas para Ulisses:**  
Trata-se de um jogo simples (um pouco difícil ao princípio) onde controlamos o célebre Ulisses numa missão de resgate de donzelas aprisionadas (segundo ouvi dizer). No 1.º nível, que eu envio, existem três tipos de inimigos:

— Homens (ou alguma coisa parecida) que se transformam em bois. É preciso matá-los (decapitá-los, melhor dizendo) antes que ocorra essa transformação, pois eles correm mais depressa na forma bovina.

— Aves que teimam em se confundir com o ambiente verde que, de vez em quando, se nota.

— Aranhas (ou uma coisa parecida, onde é

### TOP «A CAPITAL»

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

- 1.º — INDIANA JONES E A GRANDE CRUZADA
- 2.º — RICK DANGEROUS
- 3.º — BATMAN II
- 4.º — SHANGAI WARRIOR
- 5.º — KICK OFF
- 6.º — ENERGY WARRIOR
- 7.º — PACMANIA
- 8.º — ROBOPOL
- 9.º — HITARI WARRIORS
- 10.º — HELLFIRE ATTACK

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).